

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Dalam rangka persiapan menjelang Ujian Akhir Nasional 2013/2014. Setiap sekolah jauh hari sebelumnya telah mempersiapkan kegiatan pemantapan kepada siswa didiknya dengan melakukan pendalaman materi, pengayaan dan *Try Out*. Mendekati pelaksanaan UN, persiapan semakin ditingkatkan baik persiapan *administratif* maupun uji coba (*Try Out*) UN. Bahkan tidak cukup di sekolah, banyak orang tua pun memasukkan anak-anaknya ke lembaga-lembaga bimbingan belajar dan memberikan perhatian lebih waktu belajar anak agar anak-anak mereka benar-benar siap menghadapi UN.

*Try Out* Ujian Akhir Nasional Sekolah Menengah Atas merupakan suatu agenda yang sangat penting bagi suatu sekolah untuk meningkatkan angka kelulusan bagi siswa didiknya. Dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan media pembelajaran seperti mendengar, mencatat, dan untuk pelatihan soal-soal ujian nasional sekolah menggunakan sistem kertas yang hanya bisa dipakai satu kali saja dan untuk biaya yang dikeluarkan pihak sekolah itu sangat banyak, padahal *Try Out* atau latihan ujian juga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang siswa agar dapat mengukur kemampuannya untuk mengerjakan soal pada ujian akhir. Pada masa sekarang ini, kemajuan teknologi komunikasi terutama *handphone* yang berbasis *Global for Mobile Communications* (GSM) sangat pesat dan mengagumkan. Dengan cukup banyak fitur yang ditawarkan telah merubah *handphone* menjadi suatu perangkat yang *multifungsi*, sehingga selain sebagai alat komunikasi, dapat juga berfungsi untuk mengirimkan SMS,

mengirim *Multimedia Messaging Service* (MMS), dan lain sebagainya. Selain itu, penggunaan *handphone* telah berkembang menjadi sebuah *computer mini* dan juga mempunyai fitur koneksi *General Packet Radio Services* (GPRS) yang telah menjadi standar yang didukung oleh semakin banyaknya operator yang juga mendukung koneksi GPRS, serta memungkinkan penginstallan program pada *handphone*. Semakin berkembangnya teknologi *handphone* yang menghadirkan *smartphone* dalam kehidupan kita sekarang ini, yang membuat *handphone* tidak hanya menjadi alat komunikasi tetapi juga memiliki kemampuan sebagai *computer mini* dan memiliki bentuk yang kecil serta mudah untuk dibawa membuatnya memiliki nilai lebih. Selayaknya *computer*, *smartphone* dihadirkan dengan beberapa *sistem operasi mobile* yang dikenal dengan sebutan *platform*, Ada berbagai jenis *sistem operasi* (OS) yang dijalankan perangkat keras yang beredar pasaran. Beberapa ada yang akrab terdengar oleh kita seperti *iOS*, *Android OS*, *BlackBerry OS*, *Symbian OS* dan sebagainya. Android terdaftar sebagai *smartphone* dengan angka penjualan terbaik pada kuartal 2010.

Dengan adanya kasus tersebut penulis membuat sebuah *aplikasi mobile android*. Disamping menghemat biaya bagi pihak sekolah Aplikasi ini memungkinkan seorang siswa melakukan beberapa kali *Try Out* dan siswa tersebut dapat menganalisa nilai yang dia peroleh dengan melihat daftar nilai untuk seluruh *Try Out* yang telah dia lakukan, sehingga siswa dapat melakukan analisa terhadap dirinya sesering mungkin karena bisa diakses kapanpun dan dimana pun karena aplikasi ini berbasis *mobile android*.

Aplikasi *Try Out* Berbasis *Android* ini akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *java*, *web service*, *Android SDK* serta *software* pendukung lainnya. Hasil dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan guru dalam membuat soal latihan ujian dan membantu siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam ujian akhir.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bila dilihat dari latar belakang yang ada maka rumusan masalah yang dapat diangkat adalah :

“Bagaimana membuat Aplikasi *Try Out* Ujian Akhir Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Berbasis *Android*?”

## 1.3. Batasan Masalah

Agar pembatasan yang dibahas terarah dan tidak menyimpang maka pembatasan masalah yang akan penulis kaji yaitu:

- a. Aplikasi Berbasis *Android*
- b. Menampilkan soal tes dengan tipe soal *multiple choice* secara *random* yang dimanajemen oleh *server* dengan menggunakan *web admin*.
- c. Soal *Try Out* merupakan soal jurusan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang ditujukan kepada peserta siswa peserta Ujian Akhir Sekolah Menengah Atas.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah “Membuat Aplikasi *Try Out* Ujian Akhir Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas untuk *smartphone* berbasis *Android*”.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Penulis  
Menerapkan ilmu yang didapat dari perkuliahan dengan membuat aplikasi *mobile* berbasis *android*.

b. Bagi Pengguna (*User*)

Mempermudah pengguna karena tes dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun (bersifat *mobile*).

## 1.6. Sistematika Laporan Penelitian

Untuk memudahkan dalam penulisan laporan, maka sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian yang digunakan dalam penelitian.

### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang telaah penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian serta landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dalam penelitian.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis penelitian yang dilakukan, sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta analisa masalah yang diteliti.

### BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penyelesaian masalah meliputi langkah-langkah penelitian, hasil tahapan dari penelitian, tahap perancangan dan konfigurasi, tahap pengujian dan implementasi, dan tahap analisa hasil penelitian.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil kegiatan penelitian.